

Règlements d'escrime

* Document présenté avec la permission de la Fédération Française d'Escrime

Gracieuseté de la Fédération Française d'Esgrime

Pratique sportive emblématique de l'époque chevaleresque, l'esgrime est devenue, au cours de ces derniers siècles, un sport physique et intelligent ou une pratique artistique et de loisir. En effet, l'esgrime permet à ses pratiquants de s'épanouir en suscitant leur goût pour l'effort. La réflexion ainsi que le sens de l'observation sont mis à l'épreuve tout en assouvissant leur penchant naturel au combat.

Trois armes pour la pratique sportive

En esgrime il existe trois armes différentes: le fleuret, l'épée et le sabre. Chacune de ces armes a sa propre histoire, règle et manière d'utilisation. A toutes les armes, un système électrique détecte les touches.

Le fleuret

Au fleuret, il faut toucher son adversaire avec la pointe de la lame: c'est une arme **d'estoc**. La zone valable exclut les membres et la tête, c'est à dire que pour qu'une touche soit valable et rapporte un point, elle doit être portée sur la zone du tronc (représenté ci dessous).

Les assauts au fleuret sont soumis à des règles de priorité. Pour simplifier, disons que pour qu'une touche valable rapporte un point, il faut que le tireur l'ayant portée ai la **priorité**.

Un tireur a la priorité s'il a lancé son attaque ou a effectué une parade avant de lancer sa riposte.

C'est alors grâce à cette règle que l'on peut déterminer le tireur marquant un point en cas de touche simultanée. Il est évident que si aucun des tireurs n'a la priorité, aucun point n'est accordé. Afin de distinguer les touches valables des touches non valables, l'équipement du fleurettiste comporte une cuirasse conductrice qui couvre la zone valable.

L'épée

L'épée est aussi une arme d'estoc comme le fleuret. Mais, contrairement au fleuret, les assauts ne sont pas soumis à des règles de priorité: c'est le premier qui touche qui marque le point. Dans le cas des touches simultanées, les deux tireurs reçoivent un point. La zone valable est constituée de tout le corps.

Les assauts à l'épée se rapprochent extrêmement de ceux se déroulant il y a quelques siècles lors de duels.

Le sabre

Au sabre, on observe à peu près les mêmes règles de priorité qu'au fleuret. Toutefois, cette arme est différente des deux autres puisqu'il s'agit d'une arme de taille et d'estoc, c'est à dire que la totalité de la lame peut servir à porter une touche. La zone valable est le haut du corps (au dessus de la ceinture), elle est recouverte d'une cuirasse conductrice et le masque est lui aussi conducteur.

Les principes du jeu

La règle première c'est de toucher sans se faire toucher, sur une cible déterminée, en restant dans un espace défini.

La rencontre avec un adversaire s'appelle un assaut.

Il faut que je touche l'autre plus souvent qu'il ne me touche pour être déclaré vainqueur.

Dans le cas où un seul tireur touche en surface valable, la touche est accordée sans tenir compte des principes de priorités, mais uniquement des règles d'éthique sportive et de sécurité.

Dans le cas où les deux tireurs se touchent en même temps, il y a deux possibilités

- 1) L'action simultanée,
- 2) Le coup double.

L'action simultanée est due à la réalisation d'attaques exécutées simultanément par les deux tireurs : les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs même si l'un d'eux a touché une surface non valable.

Le coup double, au contraire, est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs.

S'il n'y a pas un laps de temps perceptible entre les deux actions, il existe des règles de priorité qui permettent de départager les tireurs en faisant référence aux trois familles d'actions suivantes :

- Les actions prioritaires
- Les actions de reprise de priorité
- Les actions non prioritaires

Deux familles d'actions permettent de toucher :

- Les actions prioritaires
- Les actions non prioritaires